

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Walt Disney pernah mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah sarana media bercerita dan sebagai hiburan visual yang mampu membawa kebahagiaan dan informasi kepada orang-orang dari segala usia. Kutipan dari *Walt Disney* ini merupakan karakter utama dari seluruh film animasi yang hadir di layar kaca yang pada umumnya bersifat menghibur dan ditujukan secara khusus untuk anak-anak, contohnya seperti film *Mickey Mouse*, *Pinocchio*, dan *Alladin*.

Ketiga film tersebut merupakan film kartun yang mampu menghadirkan cerita yang lucu serta informasi yang diselipkan dalam film tersebut untuk para penontonnya. Contohnya pada film *Mickey Mouse* salah satu film buatan dari *Walt Disney*, selain menghadirkan karakter-karakter yang lucu film ini juga menyampaikan informasinya melalui karakter yang dimainkan yaitu menggambarkan pertemanan antara anjing, tikus dan bebek, sehingga bisa dilihat bahwa film animasi pada umumnya tidak menghadirkan unsur horor, *thriller* atau yang mengundang rasa takut lainnya, melainkan hanya rasa kebahagiaan yang membuat penonton dapat menikmati film-film animasi ini terutama pada anak-anak.

Sehingga dari karakter film animasi atau kartun yang menghibur dan menjadi tontonan favorit untuk anak-anak, maka biasanya cerita dari film kartun berpusat pada kehidupan anak-anak dan karakter utamanya dimainkan atau

diperankan oleh anak-anak serta narasinya diceritakan menggunakan sudut pandang anak-anak, dan biasanya setidaknya ada satu anak laki-laki dan satu anak perempuan sebagai karakter utama di dalam narasi film (Hananta, 2013). Akan tetapi menurut observasi penulis selain adanya unsur humor pada film animasi, ditemukan juga konten kekerasan yang penayangannya tidak hanya di stasiun televisi melainkan juga di layar lebar. Saat ini kekerasan sudah menjadi sebuah kehidupan dalam televisi dan berlimpah dalam sejarah perfilman, sejarah sastra, dan seni pada umumnya (Abel, 2007:1).

Mengutip dari C. Anderson dan Bushman yang mendefinisikan media kekerasan sebagai media yang menunjukkan upaya internasional untuk melukai orang lain, termasuk orang-orang yang nyata, kartun, dan segalanya yang termasuk di dalamnya (Evra, 2004:86). Contohnya dalam film *Frozen*, kekerasan yang nampak jelas dalam film ini ketika Elsa pemeran utamanya mempunyai kekuatan super dan hampir membahayakan orang-orang di sekitarnya lalu melarikan diri, bersembunyi dan melepas tanggung jawabnya. Kemudian ada juga dari film kartun berjudul *Spongebob Squarepants*, di mana kekerasan-kekerasan yang dihadirkan dalam film ini seperti adanya adegan lempar kue dari teman *Spongebob* ke wajah *Spongebob*, hingga pemukulan menggunakan kayu, serta kata-kata kasar yang sering di lontarkan dari *squidward*, *Mr.Crab*, dan teman-teman dari *Spongebob* lainnya.

Dari adegan-adegan yang dihadirkan dalam beberapa contoh film animasi ini mampu menjadi contoh yang mengerikan untuk anak-anak sendiri. Dilansir dari situs berita milik CNN Indonesia yang mengatakan bahwa film animasi saat ini tidak hanya mengandung unsur kekerasan yang mengerikan bila menjadi konsumsi

anak, tetapi juga mengajarkan anak terkait kematian dan kehilangan (Priherdityo, 2014. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20141222070226-220-19643/film-animasi-anak-memuat-adegan-kekerasan?> Diakses pada 10 November 2019).

Selain itu, kekerasan ini mampu membahayakan anak-anak. Karena anak-anak masih bingung membedakan antara dunia nyata dan fantasi sehingga sangat muda untuk mereka menirukan atau mempraktekan kekerasan-kekerasan yang ditonton (Evra, 2004:79).

Kekerasan sendiri dalam film anak-anak menurut John Hagan, merupakan bentuk tindakan seseorang kepada pihak lain yang berakibat pada timbulnya rasa sakit dan perubahan baik fisik maupun psikis (Anjari, 2014).

UNICEF mendefinisikan bahwa kekerasan terhadap anak adalah “Semua bentuk perlakuan salah secara fisik atau emosional, penganiayaan seksual, penelantaran, atau eksploitasi secara komersial atau lainnya yang mengakibatkan gangguan nyata ataupun potensial terhadap perkembangan, kesehatan, dan kelangsungan hidup anak ataupun terhadap martabatnya dalam konteks hubungan yang bertanggung jawab, kepercayaan, atau kekuasaan” (Sari, 2015). Selain itu dari Marco Abel, dalam bukunya yang berjudul “*Violent Affect Literature, Cinema, and Critique After Representation*” mengatakan bahwa kekerasan yang kita hadapi dapat disebabkan dari penyebaran kekerasan di media massa dan ini bukan hanya sekedar gejala. (Abel, 2007: 134). Elizabeth Newson seorang psikologi anak sempat mengatakan bahwa video kekerasan yang melibatkan seorang anak-anak dapat dikatakan sebagai bentuk “pelecehan anak-anak”, seperti film *The Child’s Play 3*.

Dan penonton bisa diidentifikasi dengan pelaku kekerasan karena penonton menikmati film tersebut (Boyle, 2005:5).

Dari beberapa beberapa kekerasan yang dihadirkan di atas, cenderung pada kekerasan berbentuk verbal dan nonverbal. Keempat literatur di atas sama sekali tidak menyinggung tentang adanya kekerasan simbolik, padahal kekerasan ini sangat penting sebenarnya untuk menjadi perhatian kita. Menurut Haryatmoko (2007: 136), kekerasan simbolik adalah kekerasan yang sangat sulit diatasi karena tidak terlihat secara kasat mata, dan tidak meninggalkan bekas luka atau traumatik. Terlebih lagi, kekerasan simbolik membuat korban tidak merasa sedang didominasi atau dimanipulasi. Kekerasan simbolik dilakukan dengan mekanisme “penyembunyian kekerasan” yang dimiliki menjadi sesuatu yang diterima sebagai “yang memang seharusnya demikian” (Martono, 2018:40). Prinsip dari simbolik diketahui dan diterima baik oleh yang menguasai maupun yang dikuasai (Haryatmoko, 2007:136).

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa kekerasan ternyata tidak hanya muncul dalam bentuk verbal maupun non verbal, tetapi dari bentuk kekerasan simbolik juga. Kekerasan-kekerasan ini ternyata sering berada dalam film animasi atau kartun yang disukai oleh anak-anak. Biasanya dalam film animasi, jenis-jenis kekerasan tersebut hadir dan dikemas sedemikian rupa sesuai dengan kesukaan anak-anak. Tujuannya agar film-film kartun ini dapat diterima dan dinikmati, sehingga para penontonnya tidak menyadari adanya perilaku kekerasan dalam film tersebut. Bentuk kekerasan yang dimaksud oleh John Hagan dan para ahli lainnya dapat dilihat dalam film *Despicable Me*. Film ini ditemukan banyak sekali

kekerasan yang dilakukan oleh tokoh utamanya baik dari verbal maupun non verbal melalui setiap *scene* yang ditampilkan.

Namun ada yang menarik dari film *Despicable Me*. Film ini tidak hanya menunjukkan adegan-adegan kekerasan verbal dan non verbalnya saja, tetapi terdapat beberapa *scene* yang dapat dikategorikan dalam salah satu jenis kekerasan, yaitu kekerasan simbolik. Kekerasan ini dapat dilihat dari bahasa, cara berpikir, cara berperilaku, dan cara bertindak. Dalam kekerasan simbolik pun terkandung makna, logika dan keyakinan yang mengandung bias tetapi secara halus dan samar dipaksakan kepada pihak lain sebagai sesuatu yang normal (Pribadi, 2016).

Mengapa menarik, karena kekerasan simbolik merupakan kekerasan yang seringkali tidak disadari oleh korban dan kemudian ini ditampilkan dalam budaya populer, bagaimana kekerasan simbolik sering dihadirkan dengan sesuatu yang seru dan gembira, dan menyenangkan (Natalia, 2015). Oleh karena itu sebenarnya hal ini sangat berbahaya.

Menurut data dari *IMDB.com*, film ini sebenarnya dikhususkan untuk anak-anak remaja yang dimulai dari umur 13 tahun ke atas dan masih perlu bimbingan orang tua (BO). Namun kenyataannya film ini juga ditonton oleh anak-anak usia balita yang diajak langsung oleh orang tua mereka, beberapa review dari penonton film *Despicable Me* yang rata-rata mengatakan bahwa film ini cocok untuk semua usia. Salah satunya dari pemilik blog bernama Suria Riza yang menceritakan pengalamannya selama menonton film *Despicable Me* bersama anak balita nya yang masih berumur 5 tahun bernama Raffi. Dalam blognya, Suria senang karena

menurutnya film *Despicable Me* ini sangat lucu dan mampu membuat para penontonnya menikmati setiap *scene* yang terdapat dalam film ini. Bahkan sampai Raffi, anak Suria Riza dapat duduk dengan tenang dan menikmati filmnya (Suria Riza, 2019. <https://www.echaimutenan.com/2015/06/mengajak-bayi-menonton-film-minion-di.html>, diakses pada 7 November 2019).

Oleh karena itu, menurut Suria film kartun *Despicable Me* merupakan film anak-anak yang mampu menghibur dengan jalan cerita yang tidak membosankan. Suria merasa senang dan puas akan film yang dibuat oleh Pierre Coffin ini, ia juga menjelaskan bahwa tidak hanya untuk anak-anak, akan tetapi cocok juga untuk orang dewasa. Hal ini merupakan salah satu contoh bahwa *rating* bukanlah sesuatu yang penting untuk diperhatikan bagi sebagian masyarakat, padahal secara psikologi, anak-anak yang masih berusia di bawah 13 tahun terutama pada umur 4-6 tahun, masih memiliki sifat Egosentris yang tinggi, karena mereka belum bisa melihat dan mengerti orang lain, memberi respon terhadap rangsangan intelek dan belajar melalui menirukan orang lain (Hendriani, 2010).

Egosentris tersebut membuat anak-anak yang masih berusia di bawah 13 tahun memiliki risiko dalam menirukan adegan-adegan yang mereka tonton, karena mereka masih belum mampu mengelola informasi dengan baik. Oleh karena itu, sebenarnya peran dari orang tua sangat penting di sini dalam memperhatikan konten-konten yang ditonton oleh anak-anak mereka terutama dalam film-film animasi, karena tidak semua film animasi sebenarnya cocok untuk ditonton oleh anak-anak, apalagi saat usia balita. Kemampuan kognitif dari usia dini dapat dibilang sebagai peneliti kecil karena mereka aktif melakukan percobaan dan

menganalisa apa yang ada di sekelilingnya, seperti yang dilansir dari salah satu *website* yang berisikan tentang perkembangan anak pada usia dini (ibudanbalita.net 2019. <https://www.ibudanbalita.net/938/perkembangan-anak-pada-masa-usia-dini.html>. Diakses pada 19 November 2019).

Alasan penulis memilih film *Despicable Me* sebagai objek penelitian selain dari *rating* yang dihasilkan oleh film *Despicable Me*, alur cerita dari film ini berbeda dari film animasi lainnya. Film *Despicable Me* menggambarkan kehidupan kekerasan dari seorang penjahat profesional demi melancarkan aksinya dalam mencuri bulan serta memperlak ketiga anak adopsinya untuk menyukkseskan pencuriannya tersebut, sehingga tidak jarang apabila film ini menghadirkan adegan-adegan mengerikan seperti senjata-senjata yang digunakan hampir sama dengan senjata yang ada di dalam film laga lainnya, serta kekerasan simbolik yang dihadirkan begitu samar dalam film tersebut, sehingga menjadi menarik untuk diteliti

Film *Despicable Me* menghadirkan penggambaran kekerasan yang konsisten dari *series* 1, 2 dan 3. Sebuah kekerasan simbolik yang mengandalkan bahasa sebagai alat efektif untuk melakukan dominasi terselubung, karena bahasa merupakan sebuah sistem simbolik yang tidak hanya digunakan dalam alat komunikasi tetapi sebagai instrumen (Natalia,2015). Sementara itu, ada film lain yang hampir sama dengan film yang penulis teliti yaitu *Mega Mind*, menceritakan seorang penjahat yang super jenius, dengan kepandaianya itu ia ingin menaklukkan kota Metro melalui berbagai cara apapun, namun selalu digagalkan

oleh pahlawan super yang tidak dapat dikalahkan dan dikenal dengan nama *Metro Man*.

Namun, kejahatan yang *Mega Mind* gambarkan terlihat tidak konsisten dalam film ini di mana seorang *Mega Mind* yang masa kecilnya adalah anak baik dan pendiam ketika memasuki masa dewasa, ia berubah menjadi jahat, hingga di akhir cerita kembali menjadi baik. Selain itu film ini hanya satu *series*, meskipun cerita *Mega Mind* sebenarnya sangat menarik untuk dijadikan subjek penelitian akan tetapi penulis perlu juga menggambarkan fungsi pendidikan dari film animasi.

Beberapa film kartun sebenarnya ditujukan untuk umur 13 tahun ke atas dan masih perlu bimbingan orang tua, namun nyatanya masih ada yang mengatakan bahwa film-film tersebut bisa tergolong dalam semua umur, artinya bahwa film kekerasan ini bisa mendidik perilaku seseorang terutama pada anak-anak yang belum mengerti apa-apa. Dilansir dari berita *detik.com* yang mengatakan bahwa efek dari menonton kekerasan itu sendiri dapat berdampak buruk untuk anak-anak yang menontonnya, karena dapat mengurangi rasa empatinya pada orang lain, menjadi anak yang penakut dan terlalu cemas, serta meningkatnya sifat agresif. (Detik Health, 2010. <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1435734/efek-adegan-kekerasan-bagi-anak>. Diakses pada 20 Mei 2019).

Gambar 1.1

Poster Megamind



Sumber : Google Image

Oleh karena itu, film *Despicable Me* menurut penulis lebih menarik untuk diteliti dengan tujuan agar masyarakat sadar bahwa film kartun belum tentu sepenuhnya bagus untuk anak.

Penelitian terdahulu oleh preciosa Alnashava J. Universitas Indonesia Jakarta tahun 2012, berjudul Representasi kekerasan simbolik pada hubungan romantis dalam serial komedi situasi *how i met your mother*. Dari hasil penelitan tersebut mengatakan bahwa kekerasan simbolis pada hubungan romantis dalam film ini merupakan wujud dominasi maskulin, yakni dominasi antara laki-laki terhadap perempuan yang dipresentasikan melalui jalinan tanda pada tataran makna denotasi dan makna konotasi. Sedangkan dalam penelitian, penulis mencoba meneliti film kartun dengan tujuan melihat bagaimana kekerasan simbolik dihadirkan dalam film kartun.

Gambar I.II
Poster Despicable Me



Sumber : Google Image

Berdasarkan uraian di atas, maka munculah rumusan masalah tentang bagaimana penggambaran kekerasan simbolik dalam film *Despicable Me*. Bila pada penelitian terdahulu menggunakan analisis semiotika milik Barthes, dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis semiotika milik John Fiske. Metode tersebut mengatakan bahwa semiotika yang terdapat pada film memiliki dua perspektif, pertama melihat komunikasi itu sendiri sebagai transmisi, dan kedua melihat perspektif sebagai pertukaran makna. Untuk itulah pendekatan yang berasal dari perspektif tentang teks dan budaya ini dinamakan pendekatan semiotik (Maluda, 2014).

Selain itu, menurut Vera dalam bukunya yang berjudul *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (2014: 34), mengatakan bahwa segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi dapat termasuk sebagai teks media, seperti film, sinetron, drama dan sebagainya.

I.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah:

“Bagaimana penggambaran kekerasan simbolik dalam film *Despicable Me?*”.

I.3. Tujuan Penulisan

Tujuan skripsi ini ditulis adalah untuk mengetahui bagaimana penggambaran kekerasan dalam film *Despicable Me*.

I.4. Batasan Masalah

Skripsi ini memiliki beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar.
2. Penelitian berfokus pada teks menggunakan metode analisis semiotika John Fiske yang bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam gambar dan kata-kata dalam film *Despicable Me*.
3. Objek penelitian adalah film *Despicable Me*.

I.5. Manfaat Penulisan

I.5.1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, bagaimana film kartun disajikan kepada masyarakat dalam kajian ilmu analisis pandangan semiotik dari John Fiske. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan perkembangan lebih lanjut dalam ilmu komunikasi.

I.5.2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran mengenai film, penggambaran, dan hal-hal yang berhubungan dengan adegan kekerasan yang ditayangkan pada klasifikasi penonton semua umur dimulai dari anak- anak hingga dewasa.